SWJ-BAN00B

WonderSwan™

CHAOS GEAR
カオスギア
導かれし者

ステレオ対応　通信対応

BANDAI

⚠ 注　意

必ずお読みください

●取扱説明書を必ずお読みください。

●強い光の刺激などにより、一時的な筋肉のけいれんや意識の喪失などの症状を起こした場合やゲーム中にめまい・吐き気・疲労感などを感じた場合は、ゲームをすぐに中止し、医師の診断を受けてください。

●思わぬ事故の原因となりますので、運転中、歩行時などの使用および航空機の中など、使用が禁止および制限されている場所では使用しないでください。

●思わぬ事故の原因となりますので、疲れた状態(手や腕の疲労、目の乾燥など)や長時間連続の使用はしないでください。ゲームをするときは、1時間ごとに10～15分程度、休憩していただくようお願いいたします。

取り扱い上のご注意

●端子部に手で触れたり、水にぬらしたりして、汚さないようにしてください。故障の原因になります。

●精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管および強いショックをさけてください。また、絶対に分解しないでください。

ごあいさつ

このたびは㈱バンダイのワンダースワン専用カートリッジ「カオスギア 導かれし者」をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。ご使用前に取り扱い方、使用上の注意等、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用法でご愛用ください。なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

CONTENTS

ストーリー

『後に来たるもの』……

かつて、大陸には、あらゆるものの源動力「カオス」の力を操るいくつかの勢力が、覇を競い、鬩ぎあっていた……。
しかしある日、カオスの供給源である「泉」が一斉に枯渇してしまう事件が起こり、残り少ないカオスを巡って、世界は醜く貧しく争い、徐々に活気を失っていった。
そこに「ファーストゲイナー（カオスゲイナー）」と呼ばれる「カオス」をつくり出すことのできる者たちが突然現われ、人々はイデオロギーを超えこの「ファーストゲイナー」のもとに集い、世界は活気を取り戻したかに見えた。しかしこれも長くは続かなかった。この者たちもまた、突然姿を消してしまったのである。
世界は混沌を極め、軍兵も徐々に私兵化、かつて共に戦った者たちも、「カオス」のために袂を分かち、争いは次第に激化していった。
いつしか人々は「ファーストゲイナー」たちの予言にある『後に来たるもの』の出現を待ちわびるようになっていた。

そして、いま『後に来たるもの』が…………。

デ・バース帝国

かつてこの世界でもっとも栄華を誇った機械帝国。技術の高さをいかした、高性能蒸気機関を動力とする巨大兵器群は、他の勢力にとって今なお大きな脅威である。

ガイア族

獣の力と人の英知を兼ね備えた獣人族。過酷な自然環境で独自の進化を遂げ、強靭な肉体を手に入れた。弱肉強食を唯一の掟とする彼らのパワーは図り知れない。

カオスフォーマー

カオスを加工し、その形状を変化させる特種能力を有する者。反面この特異な能力のために、社会から疎まれ、しだいに単独行動をとるようになった孤独な者たちである。

マナ王国

地水火風、4大精霊を使役する異能者たちの王国。肉体的には非力な者たちだが、科学に比肩しうる強力な魔術を使う。地震や豪雨など、魔法の力で超時常現象を操る。

エレアル旅団

ある日、忽然と姿をあらわした異形の集団。「最果て」からやってきたと自称するが、すべては謎。道具や建造物と融合したような姿形をし、人々の畏怖を喚起する。

ゲームの基本システム

1 ステージの概念

ステージはターンの繰り返しで進んでゆき、敵本拠地を攻略すればステージクリア、自軍本拠地が陥落するとゲームオーバーとなります。ターンは特殊イベント・プレイヤーサイド・エネミーサイドに分かれ、サイドはさらに政略フェイズと行動フェイズに分かれています。特殊イベント→自軍政略フェイズ→自軍行動フェイズ→敵軍政略フェイズ→敵軍行動フェイズの繰り返しでゲームは進みます。"配下"や"計略"等ゲーム中のアイテムやイベントのほとんどが、この1ターンを単位とした効果となります。ゲーム内には「ギア」と呼ばれるお金のようなものが存在し、これによって建材を購入したり、兵力を雇ったりします。ターン毎に施設からギアを得ることができます。

ターン				
特殊イベントが発生することがあります。 →	プレイヤーサイド →		エネミーサイド	
	政略フェイズ →	行動フェイズ	政略フェイズ →	行動フェイズ

2 建築物の効果と勢力

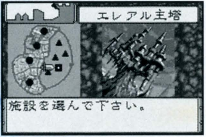
●雇用時の戦力勢力に影響

建築物にはそれぞれ、戦力と同じように勢力が存在します。戦力は自分の勢力の施設が多く建っている城に集まる傾向があり、例えば、ガイア族の建物が多く建っていれば、ガイア族の戦力があらわれやすく、ガイア族の雇用もしやすくなります。



●主塔の進化に影響

施設を建てると、城にはその勢力の建築知識が蓄積されます。これを築城知識と呼び、主塔の進化に影響を及ぼします。戦闘で得られる育城ポイントがある数値に達すると、主塔はレベルアップをします。その際、蓄積された築城知識の一番多い勢力のものに主塔は進化します。各勢力で主塔の性格は異なり、装備される特殊兵器などが大きく異なります。



3 英雄・指揮官と兵力の役割

●英雄

それぞれに高い戦闘力と固定の部下を持った、世界にたったひとりの人物、それが英雄です。固定部隊のため、部隊の組み替えはおこなえません。また、ステージ中、自軍本拠地・自軍拠点への帰還ができませんが、専用の「回復」コマンドが使えます。何名かには宿命のライバルが存在し、同時にライバル同士の英雄を雇用することはできません。ワンダースワン独自のルールです。



●指揮官

部隊を編成する際、リーダーとなる戦力です。それぞれ独自の陣形や特殊能力を持ち、移動力はこの指揮官だけが持つ能力です。



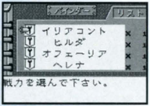
●兵力

戦闘時に直接戦闘をおこなう兵士たちです。彼らの攻撃力や防御力が直接戦闘に影響します。投射攻撃力を持っている兵力は、射撃攻撃が可能になります。



4 | バインダーとヒストリー

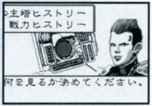
●バインダーとは…



獲得した戦力をカード化し収納するための特殊な場所です。獲得した戦力や、通信（交換）で得た戦力はカードとして、このバインダーに収納されます。バインダーは、「カオスギア」の世界を超越した異空間、同じ英雄が同居したり、敵対関係の英雄が収納されていたりもします。各ステージのはじめに、このバインダーから戦力を呼び出し、初期配置戦力として戦場へ送りだすことができます。
データ交換もこのバインダーのデータでおこないます。

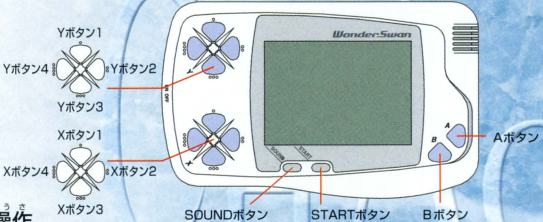
※トレーディングカードとは名称が異なるものがあります。

●ヒストリーとは…



ゲーム内に出現させた主塔や雇用したことのある戦力（英雄も含みます）を記録としてみることができます。バインダーのようにゲーム中に呼び出して使えるデータではなく、あくまでも「情報の記録」です。

操作方法



●基本操作

Aボタン：決定、オープニングデモのスキップ
Bボタン：キャンセル、オープニングデモのスキップ
Xボタン：項目の選択、カーソルの移動
Yボタン1：全体マップの表示（Xボタンでカーソル移動、Aボタンで選択地域を表示）
Yボタン3：セーブ画面の表示
STARTボタン：オープニングデモのスキップ

※Aボタン、BボタンとSTARTボタンの同時押しでソフトリセットがおこなえます。
※本体の操作については、ワンダースワン本体の取扱説明書をご覧ください。

●政略フェイズ

Aボタン：決定、文の送り、コマンド画面の表示（自軍本拠地・自軍拠点にカーソルをあわせ）、部隊データの表示（部隊にカーソルをあわせ）※1、システムコマンドの表示（本拠地・拠点および部隊以外の場所にカーソルをあわせ）

Bボタン：キャンセル、地形データの表示

Xボタン：項目の選択、カーソルの移動

STARTボタン：システムコマンドの表示

●行動フェイズ

Aボタン：決定、文の送り、本拠地コマンド画面の表示（自軍本拠地・自軍拠点にカーソルをあわせ）、部隊コマンドの表示（部隊にカーソルをあわせ）※1、システムコマンドの表示（本拠地・拠点・部隊以外の場所にカーソルをあわせ）

Bボタン：キャンセル、地形データの表示

Xボタン：項目の選択、カーソルの移動

STARTボタン：システムコマンドの表示

※1：敵部隊の情報を見るためには一定のギアが必要となります。

ゲームを始める前に

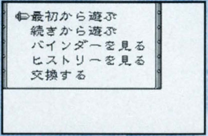


ワンダースワン本体に「カオスギア 導かれし者」のカートリッジを正しくセットし、電源をONにすると、タイトル画面があらわれます。何かボタンを押すと、スタートメニューがあらわれます。

※電源をONにし、しばらくすると勢力紹介画面があらわれます。STRATボタンまたはAボタンでタイトル画面に戻ります。

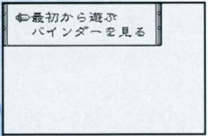
スタートメニュー

●最初から遊ぶ：新しいデータで、最初からゲームを始めます。セーブをするとそれまでのデータは消えてしまいます。



「最初から遊ぶ」を選ぶと名前入力画面があらわれます。Xボタンで文字を選び、Aボタンで決定、Bボタンでキャンセルすることができます。文字をすべて入力し終わったら[END]を選び決定、名前入力を終了します。

●続きから遊ぶ：セーブデータがある場合、そのデータの続きからゲームを始められます。
●バインダーを見る：バインダー内に保存されている戦力を見ることができます。
●ヒストリーを見る：ゲーム内に登場した主塔、戦力のデータを見ることができます。
●交換する：2台のワンダースワンをワンダースワン専用通信ケーブル（別売）でつなぎ、バインダー内に保存されている戦力を、交換することができます。

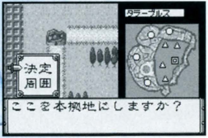


※「交換する」をおこなうには、ワンダースワン本体2台、「カオスギア 導かれし者」のカートリッジふたつ、ワンダースワン専用通信ケーブル（別売）1本が必要です。
※セーブデータがない場合、スタートメニューには「最初から遊ぶ」「バインダーを見る」の2項目しか表示されません。

ゲームスタート

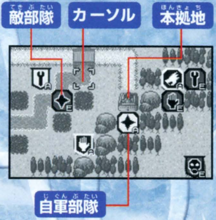
●本拠地選択

そのステージの本拠地となる自軍の拠点を選択します。カーソルを動かして拠点を選び、決定すると拠点情報があらわれます。「決定」でその拠点に決定、「周囲」で本拠地周辺の地形を確認することができます。
※選択できない拠点も存在します。



攻略フェイズ

購入した建材で壁や街など施設を建築、ダメージを受けた施設の補修、“戦法”や“計略”の入手、また、雇用した戦力を編成して出撃させることができる、内政全般をおこなうフェイズです。施設からは、ターン毎に一定のギアが得られ、戦闘時には第1・第2階層の防護施設として、主塔への直接攻撃を避けることもできます。



「建築」：建材を購入し、城壁や街施設を建築することができます。また、購入した建材を倉庫内で管理することができます。→ P16

「計略」：出撃させるユニットに授け、行動フェイズで使用することができる「戦法」や「計略」を入手することができます。→ P20

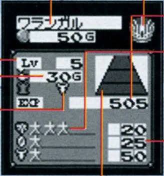
「雇用」：指揮官や戦力を雇用することができます。→ P21

「配備」：雇用した戦力で部隊を編成し、マップ上に配備することができます→ P26

●コマンドと城情報ウィンドウ

政略フェイズ中、自軍の城にカーソルをあわせてAボタンを押すと政略コマンドがあらわれます。それぞれのコマンドを選ぶと、メッセージウインドウにコマンドの説明が表示されます。





本拠地マーク 本拠地にのみ表示されます。

城の名称と現在ギア

主塔のレベル

定期収入 ターンのはじめに得られるギアです。

主塔の勢力

デ・バース　マナ

ガイア　エレアル

城の規模 濃い部分には施設があることを示します。

経験値 これまでの育城ポイント

勢力別影響力 星の数の多い勢力の戦力が集まりやすくなります。

勢力別知識量 数値が多い程、その勢力の築城知識が高く、主塔のレベルアップ時に一番高かった勢力の主塔に進化します。

[建築]

〈購入〉

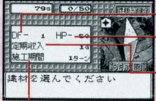
施設を建設するために必要な建材を購入します。購入した建材は倉庫におさめられます。「建築」コマンドから「購入」を選んで決定すると、建材購入画面があらわれます。





- 所持金
- 総購入資材数／購入可能資材数
- 建築物の名前
- 選択カーソル
- 建材の価格
- 建設可能な場所
- 施設の勢力
- 完成予想図

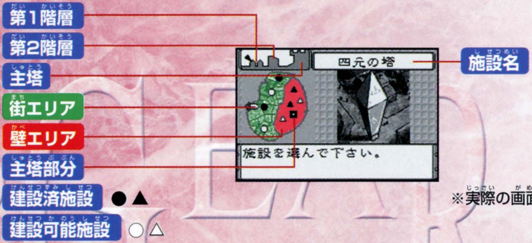
購入する建材を選びAボタンで決定、「購入」を選んで実行します。「データ」を選ぶと、さらに詳しいデータを見ることができます



- DF　防御力
- HP　ヒットポイント
- 定期収入　1ターン毎に得られるギア
- 施工期間　完成までにかかるターン数

〈建設〉

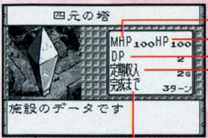
建設場所を選びます。「建築」コマンドから「建設」を選び決定すると、施設選択画面があらわれます。



※実際の画面には色は付きません。

建設済み施設に新たに施設を建て替えることも可能です。建設中の施設には建て替えはおこなえません。

建設場所を選びAボタンで決定、「建設」を選ぶと「倉庫」画面があらわれます。建設する施設の建材を選び「決定」します。その際、「データ」を選ぶと、さらに詳しいデータを見ることができます。次ページを参照してください。 ※敵部隊が本拠地に隣接していると実行できません。



- **MHP** 最大ヒットポイント
- **HP** 現在のヒットポイント
- **DP** 防御力
- **定期収入** 1ターン毎に得られるギア
- **施工期間** 完成までにかかるターン数

〈補修〉

攻撃でダメージを受けた施設を補修することができます。「建築」コマンドから「建設」を選び決定すると、施設選択画面があらわれます。補修する施設の場所を選びAボタンで決定、「補修」を選ぶと補修コマンドがあらわれます。建材は必要ありませんが、ギアを消費します。表示されたギアで良ければ「補修する」を選んで決定します。
※敵部隊が拠点に隣接していると実行できません。



〈倉庫〉

倉庫に保管できる建材は最高50個までです。保管してある建材のデータを確認することができます。



戦法と計略について

“戦法”または“計略”は政略コマンド「計略」でギアと引き替えに入手することができます。入手した“戦法”は資料室に保管されます。部隊配備の際に装備させ、行動フェイズで使用させることができます。“計略”は入手した直後に発動され、1ターンの間効果が持続します。資料室には保管されません。“計略”発動中は別の計略を入手することはできません。



“戦法”

●入手後は資料室に保管され、配備の際、個別に呼び出して部隊に装備させることができます。

●装備した部隊は、行動フェイズ中に「戦法」コマンドで使用することができます。

●使用直後から1ターンの間効果があらわれます。

“計略”

●入手後自動的に発動。資料室などには保管されません。

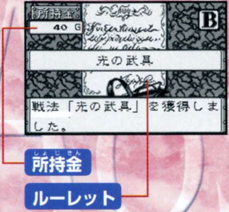
●ユニットが装備することはできません。

●効果は発動後あらわれ、多数のユニットや城に影響をおよぼします。

[計略]

〈入手〉

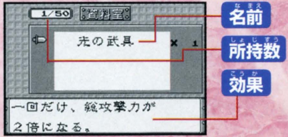
10ギア支払い“戦法”や“計略”を入手します。「計略」コマンドから「入手」を選び決定すると、入手画面があらわれます。Aボタンを押すとルーレットがまわり、入手する“戦法”や“計略”が決定します。（任意で選ぶことは出来ません）入手した“戦法”は資料室に保管され、“計略”はすぐに発動されます。



※計略発動中は新たな計略は入手できません。

〈データ〉

入手した“戦法”の名前・所持数・効果を確認することができます。



[雇用]

敵本拠地に攻め込むための戦力をギアで雇用します。「雇用」コマンドを実行すると、雇用画面があらわれます。戦力を選び、「決定」で雇用をおこないます。「データ」で戦力の詳しいデータを見ることができます。

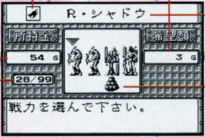
勢力アイコン 所属勢力と兵力・指揮官により形状やマークが異なります。

兵力　英雄　指揮官

デ・バース　マナ

ガイア　エレアル

カオスフォーマー



所持金

総雇用戦力数／雇用可能戦力数

雇用希望額

兵力名

建材 中には建材を持参する戦力もあります。何用の建材かは雇用するまでわかりません。

●兵力データ

勢力アイコン 所属勢力をあらわします。



戦力コメント

戦力グラフィック その戦力のグラフィックが表示されます。ユニットステータス画面では陣形とメンバーが表示されます。

各種能力値
H　P：現在のヒットポイント
MHP：最大ヒットポイント
A　P：「白兵」攻撃時の直接攻撃力
D　P：防御力
S　T：「射撃」攻撃時の投射攻撃力
L　G：「射撃」攻撃時の射程距離
M　V：移動力（英雄・指揮官だけが持っています）

●英雄・指揮官データ

勢力アイコン

各種能力値

→P22参照

戦力コメント

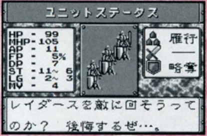


飛行マーク 飛行能力を持った英雄・指揮官にはこのマークがつきます。このマークのついた英雄・指揮官の部隊は移動タイプが飛行となり、地形の影響を受けずに移動することができます。

陣形・特殊能力 英雄・指揮官は兵力とは違い、それぞれが独自の陣形と攻撃時・防御時の特殊能力を持っています。上から順に、陣形・特殊攻撃能力・特殊防御能力をあらわします。それぞれの詳細はP24～P25をご覧ください。

●陣形

陣形は、移動力や特殊攻撃能力・特殊防御能力同様、英雄・指揮官だけが持つ能力です。英雄・指揮官はひとりひとつの陣形を持っています。部隊編成時には、陣形に従って配置をおこないます。配置できる兵力の数は、陣形によって異なります。陣形を変更することはできません。



陣形紹介

鶴翼：兵力4／攻撃力+4／防御力+1	**長蛇**：兵力2／攻撃力+1／防御力+2
方矢：兵力3／攻撃力+3／防御力+1	**雁行**：兵力2／攻撃力+1／防御力+3
魚鱗：兵力4／攻撃力+2／防御力+3	**密集**：兵力3／攻撃力 0／防御力+4
横列：兵力2／攻撃力+2／防御力+2	**車輪**：兵力4／攻撃力 0／防御力+5

陣形は、部隊全体の攻撃力や防御力をアップさせる役割があります。

※数値は目安です。アップ率や攻撃力の数値とは異なります。

●特殊能力

英雄・指揮官はそれぞれ独自に攻撃時・防御時の特殊能力を持っています。これらは、その英雄・指揮官が率いる部隊全体に影響を与え、攻撃時・防御時に効果を発揮します。特殊能力を変更することはできません。



特殊能力紹介　攻撃　防御

- 突撃：攻撃力アップ
- 攻城：城攻撃時に限り、攻撃力アップ
- 逆撃：反撃時に限り、攻撃力アップ
- 略奪：敵に与えたダメージと同額のギアを略奪
- 狙撃：射撃時に限り、攻撃力アップ
- 奇襲：反撃無効
- 篭城：守備隊に限り、防御力アップ
- 回避：防御力アップ

[配備]

●リーダー選択

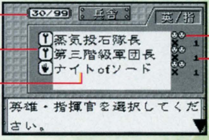
雇用した戦力を編成し、マップ上に配備します。指揮官をリーダーとし、数体の兵力で部隊を編成します。部隊の総兵力数は指揮官の陣形によって決まります。「配備」コマンドを実行すると、兵舎画面があらわれます。まずはリーダーとなる指揮官を選び、Aボタンで決定します。「データ」で英雄・指揮官の詳しいデータを見ることができます。

※英雄は兵力を選択する必要がありません。

総雇用兵力数／雇用可能兵力数

勢力アイコン

英雄・指揮官名

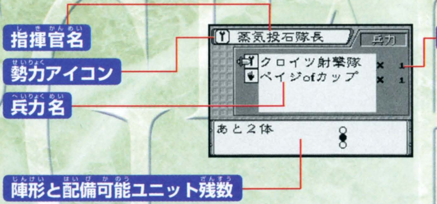


編成可能兵力数

雇用数　同じ英雄・指揮官を例えばふたり雇用していると、この数字が2となります。

●兵力選択

リーダーとなる指揮官を決定したら、次に編成する兵力を選びます。Xボタンで兵力を選び、決定します。兵力が不足している場合は編成を終了することはできません。兵力を雇用してから編成をし直してください。「データ」で兵力の詳しいデータを見ることができます。「決定」で編成を完了、アイテムを持っていればさらにアイテムコマンドがあらわれ、部隊にアイテム（戦法）を持たせることができます。

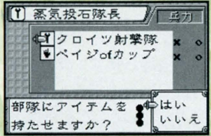


同じ兵力を例えばふたつ雇用していると、この数字が2となります。

編成済みの位置は●で、未編成の位置は○で表示されています。編成選択中の位置は○が点滅します。兵力が不足している場合は、×が表示されます。

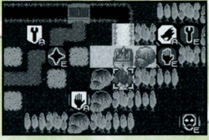
●アイテム選択

アイテム（戦法）をもっていれば、その戦法を部隊に授けることができます。表示コマンドで「はい」を選ぶと画面が資料室に切り替わります。授ける戦法を選び決定コマンド「はい」を選べば完了、アイテムを持っていない場合は表示されません。資料室のデータはP20をご覧ください。



●配備

決定コマンド「はい」を選び、編成した部隊をマップ上に配備します。拠点および拠点の周囲4方向に配備することができます。配備可能な場所が画面上に表示されます。カーソルで配備する場所を選び、決定コマンド「はい」で配備します。別の部隊がいる場所へは配備できません。本拠地・拠点内へ配備した部隊は守備隊となります。本拠地・拠点内に別の守備隊がいる場合は、その部隊を解散して新たに配備することができます。その際、解散した部隊の指揮官と兵力は兵舎に戻ります。
※英雄は守備隊になれません。





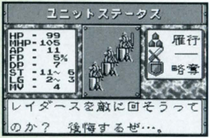
政略コマンドマップ

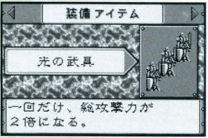
ユニットステータス／装備アイテム

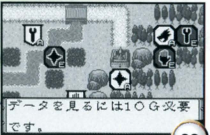
カーソルを部隊にあわせ、Aボタンを押すと、その部隊の総合力（英雄・指揮官と所属する兵力をすべてあわせた総合データ）ユニットステータスを確認することができます。Xボタン2、4で所属の英雄・指揮官データ（詳しくはP23をご覧ください）、兵力データ（詳しくはP22をご覧ください）、そして装備しているアイテムの名前とデータを見ることができます。
FPは陣形による攻撃修正値をあらわします。

敵部隊ステータスの入手

カーソルを敵部隊にあわせ、Aボタンでその部隊のユニットステータス、英雄・指揮官データ、兵力データ、装備アイテムのデータを見ることができます。ただし、1回見るごとに10ギアかかります。



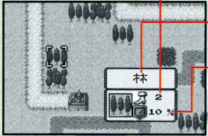




●地形データ

カーソルを本拠地や拠点、部隊以外にあわせ、Bボタンを押すと、その土地の地形データを確認することができます。

必要移動力 その地形を通過するのに必要な移動力です。例えば、必要移動力4の地形を通過した移動力5の部隊の残り移動力は1となります。



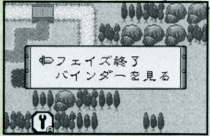
地形形状

防御効果 その地形にいる部隊の防御力が表示数値分アップします。

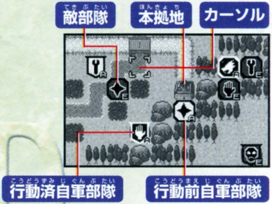
●システムコマンド

カーソルを本拠地や拠点、部隊以外にあわせ、Aボタンまたは STARTボタンを押すと、システムコマンドがあらわれます。

フェイズ終了：政略フェイズ（行動フェイズ）を終了します。
バインダーを見る：バインダーに保存された英雄・指揮官・兵力のデータを見ることができます。



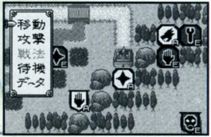
行動フェイズ



政略フェイズで出撃させた部隊を進軍させながら敵を撃破し、敵の本拠地を攻めて主塔を攻略、マップクリアを目指します。また、拠点に攻め込んできた敵部隊に対し、守備隊で迎撃もおこなえます。

●部隊コマンド

「移動」：部隊を移動させます。→ P33
「攻撃」：攻撃可能範囲にいる敵部隊や敵本拠地へ攻撃を加えます。→ P35
「戦法」：所有している戦法を使用します。→ P37
「待機」：部隊をその場に留まらせます。→ P37
「回復」：部隊のHPを20%回復させる英雄部隊専用のコマンドです。→ P37
「データ」：部隊のデータを見ることができます。→ P37



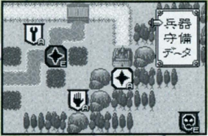
●「攻撃」「回復」「待機」いずれかのコマンドを実行すると行動終了となり、マップ上の部隊アイコンが反転表示されます。
●何もおこなわなかった部隊（「待機」のみを実行した部隊も含む）は次のターン時、移動力が1プラスされます（最大+4まで増えます）。

●本拠地コマンド

「兵器」：主塔に装備された、特殊兵器を発射します。ギアがある限り何度でも実行できます。→ P38

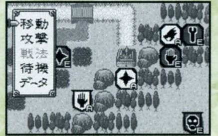
「守備」：本拠地周辺の攻撃可能範囲にいる敵部隊へ攻撃を加える守備隊専用のコマンドです。→ P39

「データ」：本拠地のデータを見ることができます。→ P40



●本拠地コマンドの「守備」は守備隊が本拠地内にいなければ実行することはできません。「守備」は1ターンに１回ずつ実行することができます。

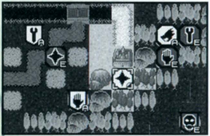
自軍の部隊や自軍の本拠地・拠点にカーソルをあわせてAボタンを押すとそれぞれの行動コマンドがあらわれます。使用したいコマンドを選び、Aボタンで実行します。



部隊コマンド

[移動]

マップ上の部隊を移動させます。部隊コマンドから「移動」を選び、Aボタンを押すと移動可能範囲が反転表示されます。移動可能範囲は部隊により異なり、リーダーの移動力に従います。移動させたい場所までカーソルを動かし、Aボタンで決定、移動先によってその後の行動が変化します。



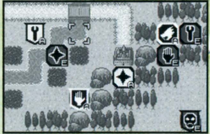
●自軍本拠地または占拠した拠点へ戻った場合

自軍本拠地または占拠した拠点へ部隊を移動させた場合、帰還した部隊は解散し、指揮官や戦力は兵舎に強制的に戻されます。その際、戦闘等によって減少したHPは完全に回復します。英雄率いる部隊は帰還することができません。かわりに英雄専用コマンド「回復」でHPを回復させることができます。帰還するとその部隊は行動終了となります。

●自軍本拠地や敵本拠地以外の空き拠点へ移動させた場合

自軍本拠地や敵本拠地以外の空き拠点へ部隊を移動させた場合、その拠点を自軍の拠点にすることができます。占拠すると同時に拠点には主塔が建ち、占拠した部隊はその拠点の守備隊になります。

●自軍本拠地や空き拠点以外の場所へ移動させた場合

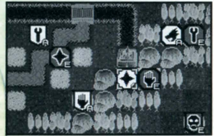


敵部隊や敵の本拠地や拠点に隣接したり、それらへの射撃攻撃可能範囲に移動させた場合、攻撃コマンドで敵部隊を攻撃することができます。詳しくはP35「攻撃」をご覧ください。攻撃コマンド実行後、部隊は行動終了となります。敵がいない攻撃可能範囲外の場所に部隊を移動させた場合は、待機コマンドで行動を終了させます。詳しくはP37「待機」をご覧ください。

[攻撃]

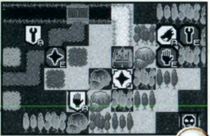
攻撃可能範囲にいる敵部隊・敵本拠地・敵拠点を攻撃することができます。

●白兵：隣接した敵部隊・敵本拠地・敵拠点への攻撃



部隊コマンドから「攻撃」、さらに「白兵」を選んでAボタンを押すと攻撃可能範囲が反転表示されます。攻撃したい部隊や本拠地・拠点にカーソルをあわせ、Aボタンで決定、白兵戦が始まります。戦闘は自動でおこなわれ、通常は敵の反撃を受けます。戦闘後、行動終了となります。

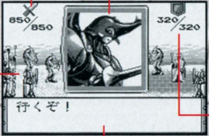
●射撃：射撃能力を持った部隊の、射程範囲内の敵部隊・敵本拠地・敵拠点への攻撃



「射撃」を選んでAボタンを押すと射撃可能範囲が反転表示されます。攻撃したい部隊・本拠地・拠点にカーソルをあわせ、Aボタンで決定、射撃が始まります。射撃は自動でおこなわれ、反撃はされません。戦闘後、行動終了となります。また、距離によって微妙に射撃力が変わります。

戦闘について

戦闘は自動でおこなわれ、「白兵」戦では通常、敵に反撃されます。戦闘終了後、HPが0になった部隊はマップから消滅します。また戦闘の成果により主塔をレベルアップさせる育城ポイントを獲得することができます。詳しくはP7をご覧ください。戦闘画面は、マップ上の位置に関係なく、常に左側が自軍、右側が敵軍となります。



行動サイン 部隊の行動をあらわします。

剣／白兵攻撃
弓／射撃攻撃
楯／防御

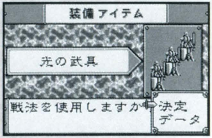
ユニットグラフィック
部隊の戦力や施設が表示されます。

キャラクターグラフィック
五角形の山が向いている側の部隊のメンバーがランダムで表示されます。

HP 部隊の現在のHP／最大HPを示します。現在HPが0になると部隊は消滅します。

メッセージウインドウ
部隊のメンバーのコメントが表示されます。

[戦法]



部隊が所持している戦法を使うことができます。戦法は一度使うと消滅してしまいます。使用後「移動」や「攻撃」コマンドの実行もおこなえます。
※守備隊は「戦法」を使えません。

[待機]

その場に留まります。「待機」のみを実行した部隊は次のターンでは、移動力が1プラスされます（最大+4まで増えます）。実行後、行動終了となります。

[回復]

部隊のHPを20%回復させる英雄部隊専用のコマンドです。実際にHPが回復するのは、次のターンのはじめとなります。実行後、行動終了となります。

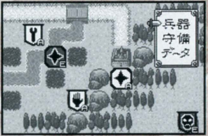
[データ]

部隊のデータを見ることができます。詳しくはP22～P23をご覧ください。

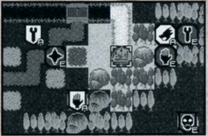
本拠地コマンド

[兵器]

自軍本拠地・拠点の主塔に装備してある特殊兵器を発射します。発射するのに一定のギアを消費します。ギアがあるかぎり、何度でも実行可能です。主塔の勢力やレベルによって、効果や射程距離、効果範囲が異なります。詳しくはP39をご覧ください。



本拠地コマンドから「兵器」を選んでAボタンを押すと射程範囲が反転表示されます。攻撃したい部隊にカーソルをあわせAボタンで選択、さらにAボタンで決定すると発射にかかるギアが表示されます。よければ〈はい〉を、やめる場合は〈いいえ〉を選んで実行します。兵器発射は自動でおこなわれ、発射終了後、命中した敵部隊のアイコンに与えたHPの効果が数値で表示されます。



特殊兵器紹介

デ・バース帝国	ベルタ砲／単体攻撃 単装高角砲で狙った敵1部隊に大ダメージを与えます。
マナ王国	精霊召還／範囲回復 精霊を召還し、射程範囲内の味方部隊のHPを回復させます。
ガイア族	天候支配／範囲攻撃 天候を操り、射程範囲内の敵部隊すべてにダメージを与えます。
エレアル旅団	伝染病／特殊 狙った敵部隊に伝染病を感染させます。これに冒された部隊は毎ターン一定のダメージを受け、その部隊に接触（隣接）した部隊にも影響を残します。

[守備]

本拠地・拠点周辺の攻撃可能範囲にいる敵部隊に攻撃を加える守備隊専用のコマンドです。移動はできませんが、部隊同様、「白兵」と「射撃」コマンドが使えます。操作は部隊の「攻撃」と同じです、詳しくはP35をご覧ください。

※英雄は守備隊にはなれません。

[データ]

本拠地・拠点の主塔や施設のデータを見ることができます。詳しくはP17をご覧ください。
主塔データ表示時にAボタンを押して、「兵器」「守備隊」のデータも見ることができます。
兵器／特殊兵器の勢力・射程・効果を確認することができます。
守備隊／守備隊の部隊データを見ることができます。詳しくはP22～P23をご覧ください。

ゲームオーバー

自軍本拠地にある主塔のHPが0になるとゲームオーバーとなります。

ゲームクリア

敵主塔のHPを0にすればゲームクリア、ステージクリア時に生存している戦力がカードとなってバインダーに収納され、コマンドがあらわれます。すぐに次のステージへ進む場合は「次に進む」を選び、バインダー内部の戦力を確認する場合は「バインダーを見る」を選んでAボタンで決定します。

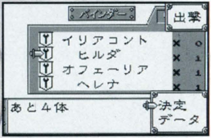
バインダー戦力の初期配置

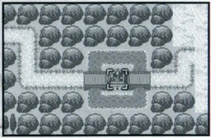
ステージクリアで獲得し、バインダーに収納された戦力（英雄・指揮官・兵力）を次のステージが始まる前に、初期配置戦力として5体まで兵舎に配備することができます。バインダーから出撃させる戦力を選びAボタンで決定します。選択されなかった戦力はそのままバインダーに残ります。

※敵対するふたつの英雄を同時に選択することはできません。

初期配置をせずにステージをスタートさせることもできます。Bボタンを押すと初期配置なしにそのままステージがスタートします。







特殊イベント

自軍の政略フェイズの前に、特殊なイベントが発生することがあります。

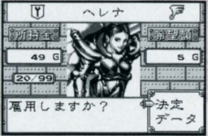
●配下登場

配下が、マップ上にあらわれることがあります。配下は1ターンの間マップ上に滞在し、戦うことはしませんが、自軍や敵軍に様々な影響を与えます。配下をマップ上から追い払うことはできません。1ターン過ぎるとどこかへ去っていきます。



●英雄来城

自軍への入隊を希望する英雄たちが、本拠地を訪れます。英雄は固定した戦力を引き連れて来城し、雇用すればそのままマップに配備して戦力として使用することができます。雇用しないと、英雄はどこかへ立ち去ります。



●バインダー戦力来城

スタートメニューの「交換する」で獲得した戦力も、入隊を希望して来城することがあります。雇用すれば戦力として使用することができます。雇用しないと、再びバインダーへ戻ります。

来城するバインダー戦力には特別なマークがつきます。



●敵対関係と来城

戦力によっては、特定の戦力と互いが敵対関係にある場合があります。敵対関係にある二つの戦力は、決して同じ陣営で戦うことはありません。敵対関係にある二つの戦力のうち、一方が自軍にいる場合、もう一方が自軍側に来城することはありません。

●敵対英雄例

デュラン **VS** ガーベルS





オルランド&サマドーラ **VS** B・ブリンガー

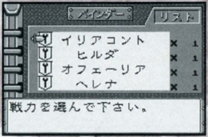






■バインダーを見る

バインダーに収納された戦力のカードデータを見ることができます。スタートメニューから「バインダーを見る」を選び、Aボタンを押すとバインダーリストがあらわれます。見たい戦力を選び、Aボタンを押すと、データが表示されます。



■ヒストリーを見る

ゲーム内で出現したり、雇用・購入したことのある様々な記録を見ることができます。スタートメニューから「ヒストリーを見る」を選び、Aボタンを押すとヒストリーリストがあらわれます。見たいヒストリーを選び、Aボタンを押すと、リストが表示されます。ヒストリーは"記録"です。出現、雇用していないデータは見ることができません。

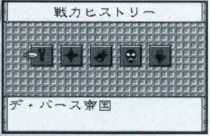
●主塔ヒストリー

勢力別、レベル別に並んだ表から、見たい主塔を選びAボタンを押すと、詳しいデータが見られます。Xボタン2、4で前後のレベルデータを見ることができます。
D：デ・バース　M：マナ　G：ガイア　E：エレアル
はそれぞれ勢力をあらわします



●戦力ヒストリー

はじめに見たい戦力の勢力を、次に戦力（英雄・指揮官・兵力）とナンバー表から見たい戦力のアイコンを選んでAボタンを押せば個々の戦力データを見ることができます。Xボタン2、4で前後のデータを見ることもできます。



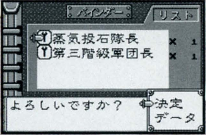
■交換する

2台のワンダースワンに「カオスギア 導かれし者」のカートリッジをそれぞれセットし、ワンダースワン専用通信ケーブル（別売）で2台をつなげば、バインダー内に保存されている戦力を、それぞれ交換することができます。



それぞれがスタートメニューで「交換する」を選びます。

バインダーのリストから交換する戦力を選び、「決定」を実行すれば交換が始まります。「データ」で選択中の戦力データを確認することもできます。



無事終わると、交換完了メッセージが表示され交換終了、スタートメニューに戻ります。



使用上の注意

- 本製品は、精密な電子部品で構成されています。落としたり、水にぬらしたり、汚したり、分解したりしないでください。また高温・低温になる所（特に夏の車の中など）での使用、保管はさけてください。
- 故障の原因となりますので、カートリッジの端子部には、絶対に触らないでください。
- 電源スイッチをONにしたまま、カートリッジの抜き差しはしないでください。本体およびカートリッジのゲーム内容を破損する恐れがあります。
- カートリッジは、正しくセットしてください。カートリッジをセットするときは、まっすぐ奥まで差し込んでください。

バックアップのご注意

- このカートリッジ内部には、ゲームの成績や途中経過をセーブ（記録）しておくバッテリーバックアップ機能がついています。むやみに電源スイッチをON/OFFしたり、本体の電源を入れたままでカートリッジの抜き差しをすると、セーブされていた内容が消えてしまうことがありますので、ご注意ください。
- 万一セーブされた内容が消えてしまった場合、復元することは出来ません。弊社は責任を負いかねますのでご了承ください。

バンダイゲームステーション

このソフトの内容についてのご質問は、**03-3847-5090**
[受付時間／月～金曜日（祝日を除く）10時～16時]にお問い合わせください。

●電話番号はよく確かめて、お間違えのないようにしてください。
●受付時間以外の電話はおさけください。
●東京23区以外の方は、市外局番(03)をお忘れのないようにしてください。

《お買い上げのお客様へ》 商品についてお気づきの点がございましたら、お客様相談センターまでお問い合わせください。住所、電話番号、保護者の方とお子様のお名前・お年も必ずお知らせください。

バンダイお客様相談センター
台東区駒形2-5-5 〒111-8081
☎03-3847-6666
●電話受付時間　月～金曜日（祝日を除く）10時～16時
●電話番号はよく確かめて、お間違えのないようにご注意ください。

おことわり
商品の企画、生産には万全の注意をはらっておりますが、ソフトの内容が非常に複雑なために、プログラム上、予期できない不都合が発見される場合が考えられます。万一、誤動作等を起こすような場合がございましたら、相談センターまでご一報ください。